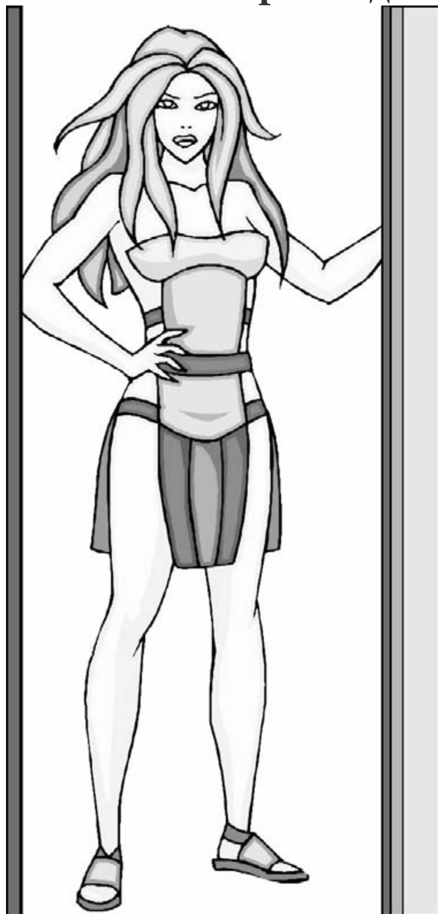
Последнее убежище Лаодис

Подводная экспедиция для группы смелых искателей приключений, подготовленная Эндрю Трентом (с некоторыми дополнениями Оливера Леграна).



Когда-то Лаодис была такой…

Рассказ о Лаодис

Где-то далеко на западе от Афин, на одиноком утесе едва выступающим из-под поверхности Срединного Моря стоит одинокое и иссохшее оливковое дерево, окруженное кольцом камней.

Это дерево отмечает вход в ряд подземных пещер, однажды служивших укрытием для величайшего вора Эры Магии — Лаодис Минойской, слава о которой гремела когда-то по всей Мифике. Неудивительно — не было такого места в мире где-бы не побывала отважная воровка и не прихватила бы с собой какой-нибудь «сувенир» на память, будь то бриллиант величиной с яйцо, или

волшебная вещь наделенная чудесными свойствами.

Лучшие морские разбойники служили ей, ибо всякий кто видел её неземную красоту уже не мог даже помышлять о предательстве. Она и её команда не знали страха (или не задумывались над этим?) и грабили и проезжих купцов и храмы с одинаковым рвением.

Но... всему приходит конец и карьера Лаодис оборвалась в пику её славы — воровка так много возомнила о себе, что посмела хвастать тем, что является лучшей на свете в своем ремесле и даже самому быстроногому Гермесу, богу воров, не тягаться с ней.

Гермес быстро разыскал Лаодис и хотел было наказать её за гордыню, но вместо того, чтобы обрушить на неё свой божественный гнев, он бросил ей ответный вызов и попросил украсть трезубец самого Посейдона и разящее копье Афины, чтоб доказать свои способности! И таково было мастерство безрассудной воровки, что она практически справилась с заданием, однако это не входило в планы Гермеса. Он просто взял да и рассказал о «задумке дерзновенной смертной» богам.
Оскорбление так возмутило Посейдона и Афину, что они мгновенно обрушили свои проклятия на Лаодис и её банду. Землетрясения, которое послал Владыка океана, превратило в щепки их корабли и по камням разметало укрытия, а Афина в это время повсюду выискивала друзей и союзников Лаодис, и не было места на Мифике, где можно было бы укрыться от мести двух разгневанных богов...

Но самую страшную кару боги приготовили для самой прекрасной Лаодис. Наслав ужасные чары они превратили её в омерзительное чудовище и навеки заключили в тюрьму в пределах её полуразрушенного, полузатопленного убежища, заполненного самыми любимыми призами воровки. Однако, некоторые из них они прокляли, а некоторые просто сломали.
Теперь все, что осталось от Лаодис Минейской — её последнее убежище, находящееся ниже уровня океана и состоящее из сети полузатопленных пещер, надежно скрывающих сокровища, такие

близкие и всё же невозможно далекие…
Эта красивая легенда подразумевает, что история падения Лаодис может быть известнаЛирникам, Ворам, всевозможным рассказчикам или ученым. Она абсолютна правдива, но в ней отсутствует важная часть: в какое «омерзительное чудовище» боги превратили Лаодис? Ответ: Морская Горгона, а наказание к которому два разгневанных бога приговорили её -повсюду в пещерах попадаются те, кто был когда-то горячо предан и любим Лаодис, а теперь представляет из себя не больше, чем просто холодные глыбы
камней.
Жаль, что единственный способ получить эту информацию — встретиться с Лаодис лично…

План Галлоса

Болтаясь в местном порту персонажи издали замечают располагающего к себе молодого человека, изображающего из себя рассказчика.
Парень представляется Галлосом и начинает трагический рассказ о воре Лаодис. Вскоре после этого, он покажет свои истинные занятия и цели: хотя он хороший рассказчик, Галлос Смелый — не просто уличный трепач, а талантливый и очень честолюбивый Вор.
Галлос недавно получил довольно ценную информацию, которая, как он догадывается, может помочь в нахождении легендарного убежища Лаодис. Где его только не искали, облазили всю Мифику, а посмотреть возле дома, как водится никто не догадался, ведь, по его словам, нужное место находиться лишь в нескольких милях от берега.

Вооруженный этим знанием, Галлос решил совершить «дружественный визит» к месту где покояться останки несчастной Лаодис и … невероятные сокровища, часть из которых он твердо намерен получить в вечное пользование. Кроме того, он не забывает вскользь упомянуть о том, что мгновенно станет живой легендой среди воров Мифики.

Галлос мудро полагает, что логово Лаодис заполнено всеми видами смертельных существ (включая и саму Лаодис), так что он ищет группу «товарищей», чтобы сопровождать его в этой рискованной, но чрезвычайно выгодной экспедиции — особенно это касается сильных воинов и могущественных магов, которые могли бы справиться с подстерегающими на пути опасностями.

Он так же добавляет (как бы между делом), что уже имеет двух обязательных партнеров: это «заслуживающий доверие моряк» (читай: мелкий контрабандист) по имени Баррос, который поможет группе добраться до места назначения на своем судне, и, нереида по имени Ава, которая согласна поцеловать всех в группе, чтоб на время совершения набега все они могли свободно дышать и действовать под водой.

Если искатели приключений решают присоединиться к Галлосу в его смелом предприятии, он будет настаивать на немедленном заключении договора «о разделе добычи», так как лучше сделать это до, а не драться после.

Вот условия Галлоса:

* Все деньги и драгоценные камни будут разделены на две равные части между искателями приключений с одной стороны и Галлосом, Барросом и Авой с другой.

* Волшебные вещи и другие «уникальные предметы» будут принадлежать тому, кто их первым найдет.

Персонажи вольны оспорить условия если они так желают, но Галлос будет чрезвычайно неохотно идти на понижение своей (и партнеров) доли — на деле, он вообще намеревается взять себе большую часть, но это уже другая история.

Если персонажи соглашаются присоединиться к Экспедиции Галлоса, можно начинать приключение!

Как заявлено ранее, два других «партнера Галлоса по бизнесу» это Баррос «Одноглазый», скользкий тип покрытый татуировками

(моряк, 2 уровень) с чешуйчатой заплатой на левом глазу, и Ава, своенравная морская нимфа (2 уровень) со стройным силуэтом и довольно незрелым отношением к миру.

Ава «одала своё сердце» Галлосу (имеющему неслабое плутовское обаяние) и кажется готова сделать для него всё. Она напоминает наивную девочку-подростка, влюбленную до беспамятства в типичного «плохого парня». Ава пока ещё не поняла, что ее «вечный возлюбленный» главным образом видит в ней очень полезный (и к тому же крайне приятный) товар.

Судно Барроса быстро доставит персонажей до одинокого утеса в котором скрывается логово Лаодис, но сам моряк не будет сопровождать Галлоса ниже поверхности. Ава будет держаться подальше от пещер, но поцелует Галлоса и всех искателей приключений прежде чем они пойдут внутрь, что позволит им дышать и действовать под водой свободно в течение числа часов, равных её Одилическому обаянию (= 5).

Благодаря Аве, Галлос и Баррос имеют при себе довольно большое количество Искрящихся Жемчужин, которые можно помещать в специальные ожерелья, чтоб получить достаточно света в течение всей экспедиции: каждый искатель приключений будет великодушно снабжен ожерельем с тремя такими жемчужинами (свет, радиус 30 футов).

Галлос Смелый

Галлос Смелый, вор и рассказчик

Вор, Уровень 3

- **Сила** 10
- **Ловкость** 15
- **Удача** 18
- **Интеллект** 17
- **Воля** 13
- **Обаяние** 14
- Инициатива 15
- ЭКЗ 16* (ближний 19 *)
- Общее количество хитов 14
- Ближний бой +6*
- Дистанционный бой +9*
- Уклонение от Опасности +8*
- Ментальный щит +6*
- Выносливость +5*
- Сноровка +6*
- Личное Обаяние +6*
- Воровство +7* (скрытность и обнаружение +15 *)
- Второстепенные Таланты: Актер, Оратор.
- Оружие по выбору: Праща
- Другое Оружие: Меч, кинжал.
- Волшебные предметы: Ожерелье искрящихся жемчужин, Кольцо Везения.

** Эти значения принимают во внимание премию +1, которую дает Галлосу Кольцо Везения.*

Галлос молодой, но уже весьма опытный вор. Он имеет бойкий язык, хорош собой и достаточно обаятелен; честолюбив, предприимчив и самонадеян, в общем похож на саму Лаодис в былые дни…

Логово Лаодис

Для перемещения по пещерам используйте карту приведенную в конце приключения.

А. Вход в пещеры

Вход находиться ниже уровня моря и плотно зарос морскими водорослями. Обнаружить его не трудно, но лишь зная, что он должен там быть, так как растения довольно надежно защищают убежище от незваных гостей. Чтобы обнаружить его без знания Галлоса, потребовалась бы много времени на поиски (бросок на обнаружение,

против 15).

B. Гостиная

Это обширное помещение ясно дает понять, по внутренней обстановке, что однажды здесь была гостиная, и до сих пор, в большей степени ничего не изменилось. В центре помещения расположен большой каменный стол и массивные каменные сидения. Повсюду разбросаны обломки разбитой посуды и предметов обстановки, густо покрытые наростами кораллов.
У западного входа, сидит наклонившись вперед полуистлевший скелет.
Пара Рыб-Убийц считает это место своим домом и пока наблюдает за искателями приключений из скрытого мраком угла пещеры. Их скорость и скрытность, практически гарантируют, что персонажи игроков будут застигнуты врасплох. Рыбы ужасно голодны и будут сражаться до смерти, но могут время от времени отвлекаться на еду, прямо во время боя.

C. Статуя Посейдона

Эта мраморная статуя размером с человека изображает разгневанного Бога Морей. Его голова запрокинута назад, рот открыт в беззвучном крике, весь вид скульптуры внушает благоговейный трепет.

Персонажи у которых Посейдон — божество-покровитель, могут остановиться и отдать дань уважения в виде краткой молитвы перед статуей. Это даст им эффект тройного Божественного Благословения и поднимет Сопротивление Магии, Уклонение от Опасности и Выносливость всех других членов экспедиции на +2.

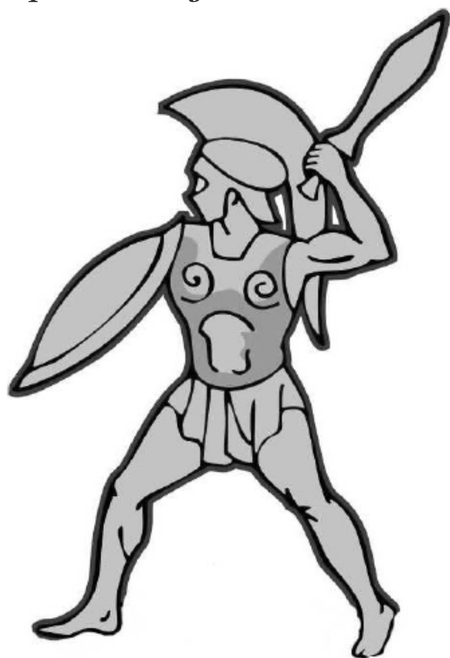
D. Статуя Афины

Эта алебастровая статуя Афины Паллады изображает девственную богиню на отдыхе, под сенью оливкового дерева на ветвях которого сидит мудрая сова. Персонажи, у которых Афина божество-

покровитель могут остановиться и отдать дань уважения в виде краткой молитвы перед статуей.

Это даст им эффект тройного Божественного Благословения и поднимет значение параметров Сопротивление Магии, Коэффициент защиты и Ближний бой всех других членов экспедиции на +2.

Замечание для ведущего: премии предоставляемые статуями Афины и Посейдона своим последователям отражают тот факт, что логово Лаодис всё ещё находиться под действием силы этих двух божеств.
Премия к сопротивлению магии окажется особенно нужной во время сражения с самой Лаодис, послужив замечательным подспорьем против её взгляда обращающего в камень. Эти премии вступят в силу как только персонажи войдут в следующее помещение и прекратят действовать, когда минуют статуи на обратном пути.



Бронзовый автомат атакует!

Е. Зеленый Бронзовый Автомат

Эта каменная палата содержит одно из наиболее ценных приобретений Лаодис: полностью исправный Автомат сделанный из

странного зеленого металла, имеющего полную защиту от ржавчины. Это удивительно искусно сработанное творение рук неизвестного мастера, было создано, чтоб увековечить в металле память Агенора из Аргоса, благородного воина Эры Магии.
Автомат с готовностью нападает на всех, кто пытается пройти мимо него в комнату F.
Если персонажи сумеют нанести автомату поражение, обломки его тела могут быть использованы для создания единственного, зато уникального, нержавеющего доспеха зеленого металла (прочие характеристики как у обычного доспеха).

F. Саркофаг

В этой комнате помещается саркофаг содержащий в себе мумию. Кажется, что вода не оказала на неё никакого разрушающего действия, подобно автомату из соседней комнаты.

Это скорее всего натолкнет персонажей на мысль, что мумия — не мертвое существо, возможно даже волшебное! Но это не так — это обычное, иссохшееся и давно мертвое тело.

Очевидно, что сверхествественно хорошая сохранность трупа легко объяснима, это «побочный эффект» Амулета Защиты надетого на её шею. Если амулет снять мумия не будет сопротивляться (она мертва, помните?), но мгновенно рассыплется в пыль, что почти наверняка сильно подействует на возбужденных игроков и заставит понервничать (а!!! эта вещь проклята!!! и т.п.).

G. Статуя Богини-Кошки



Богиня-Кошка из Пустыни Царей

Одно из приобретений Лаодис добытое во время одного из самых дерзких набегов в Пустыню Царей. Эта статуя выглядит как человеческая женщина с головой кошки. В данный момент эта, по всей видимости очень дорогая вещь выглядит довольно жалко, она лежит на полу, некоторые крупные куски откололись при падении и в беспорядке раскиданы по полу.

По стенам ползает пара больших улиток, а по полу, среди необузданно разросшихся морских водорослей, деловито снуют туда-сюда небольшие крабы-альбиносы.

Персонаж, решивший поближе рассмотреть водоросли и осколки камня, должен сделать бросок на обнаружение (против числа 15). В случае успеха, он заметит тяжелый, круглый медный щит тускло поблескивающий на стене. В середине щита, почти стертое от времени, можно разглядеть лицо горгоны. Этот щит — Эгида.

Н. Надписи на стенах

Стены этого длинного, уходящего под наклоном вниз коридора сплошь покрыты различными надписями, некоторые из них вырезаны, другие написаны краской, третьи мелом… Большинство из них практически невозможно разобрать, но самые внимательные читатели будут способны прочитать полустертые имена, фрагменты грязных шуток, строфы похабных стишков и т.п.

Из общей массы выделяются пожалуй три ключевые момента, где-то

на полпути, встречаются две фразы, многократно повторенные и выведеные изящным женским почерком: «Посейдон импотент» и «Афина — шлюха». Последователи Афины и Посейдона, будут очевидно чувствовать себя чрезвычайно оскорбленный этими неприятными каракулями. Третья осмысленная надпись попадается в самом конце коридора, она нацарапана неровным и сбивчивым почерком: «Она наконец уснула. Не разбудите её!» В этой области нет ничего, что представляло бы хоть какую-либо ценность.

I. Бараки

Эта комната является «перевалочной базой» для разведывательного патруля Дагонитов.
Первоначально их было семеро, хотя трое пали жертвой Лаодис (их каменные изваяния могут быть найдены дальше). Те четыре, что скрывались здесь, мгновенно нападут на персонажей с безумным ужасом.
Помещение когда-то служило бараками для множества подручных Лаодис. Каменные кровати, столы и сундуки рассеяны по всему её пространству. Если здесь и были какие-то ценности, их уже давно разграбили.

J. Живая водоросль!

В этом тихом месте, укрытом густым пологом непроглядной тьмы, нашла себе приют живая водоросль. Местоположение дает ей дополнительные +2 к броску на обнаружение (Скрытность 14). Число водорослей, равно числу персонажей в группе.
Весь пол у основания растения усеян костями, в основном это кости рыб, но также угадываются и останки жертвы — человека. Среди разбросанных костей, можно обнаружить Кольцо Везения, найти его очень сложно
Это кольцо очень трудно найти и должен требовать броска на Обнаружение, против числа 20.

K. Логово Осьминога

Большой Осьминог обосновался здесь. Он не агрессивен, но будет защищаться в случае нападения.
В этом помещении могут быть найдены три маленьких сосуда: выточенный из камня в Стигийской империи, выдолбленный из дерева где-то в джунглях Харибдии и вырезанный из костей какого-то морского животного представителями Атлантиды.
Какой-нибудь коллекционер редкостей с удовольствием даст за эти вещи целое состояние. Однако, все эти предметы весьма хрупки и одно неосторожное движение (или бой с осьминогом) рискует повредить их. Каждое резкое движение рядом с ними, даст 60%-ый шанс (1-12 на d20) на поломку.

Альтернативой этому, ведущий может заменить эти вещи на какой-либо предмет искусства (баснословно дорогой) с уникальными волшебными свойствами.

L. Окно в верхний мир

Через отверстие в потолке этой пещеры, струиться солнечный свет с поверхности. Вода здесь немного более теплая и всё пространство плотно заполнено скопищем морских водорослей.
Передвигаться здесь можно только с трудом и всякая попытка сражаться в этом месте, приведет к штрафу -2 к Инициативе (если это не морское существо).

M. Статуя Дагона

Статуя ужасного морского бога Дагона, размером с человека стоит у стены этого помещения. Эта статуя и является причиной того, почему встреченные ранее дагониты рискнули жизнью и сунулись сюда: они хотели возвратить украденного идола. Любой осматривающий эту статую должен сделать проверку на Уклонение от опасности, чтобы избежать попадания острых игл из ловушки, которая была встроена в основание статуи.

Воры могут, конечно, легко могут обнаружить эту западню применив свои способности. Неудавшийся бросок Уклонения от опасности, закончится получением 1d6 повреждений нерасторопной жертвой.

N. Штаб Лаодис

Здесь вы натыкаетесь на три каменных статуи дагонитов. Они расположены обособленно, двое в напряженных позах и с оружием в руках, в то время как третий сидит сжавшись в комок чуть поодаль и кажется просит проявить милосердие.

Конечно это не статуи, а жертвы магии Лаодис. Стены этого места покрыты запутанными картами, рисунками и графиками. Многие из самых великих планов и осуществленных деяний Лаодис запечатлены здесь, оставаясь и по прошествии веков немым свидетельством её преступного гения.
Воры, решившие потратить немного времени на расшифровку этих записей, получат по 100 дополнительных пунктов Опыта.

O. Статуя элементалиста

Статуя человека-элементалиста стоит прямо посреди уходящего вниз коридора. Её лицо перекошено гневом, рука с посохом выброшена вперед, будто каменный маг собирается прочесть какое-то заклинание. Конечно это не обычная статуя, а очередная жертва Лаодис.
При жизни, элементалист имел при себе Посох Земли (или Воды); из-за его магической природы, посох не был превращен в камень и может быть свободно взят из руки статуи.
Если в группе нет элементалиста, посох стихии может быть заменен на Посох Света.

P. Подводное Кладбище

Этот большой зал завален грудами разного хлама густо поросшего кораллами, разбитыми и раздавлеными остатками когда-то прекраснейших в мире вещей, а также обломками каменных статуй и

останками давно мертвых людей — бывших товарищей Лаодис.

Едва икатели приключений войдут в зал, как с пола поднимутся несколько Скелетов, которые даже после смерти остаются верны Лаодис и нападают на всех, кто входит в палату. Ведущий сам должен определить колличество восставших противников, исходя из сил партии. Нам нужно, чтоб герои остались живыми, помните?
Среди костей и обломков этого места, могут быть найдены сокровища, стоимостью (3d6 x 100).



Голова Лаодис, морской горгоны

Q. Логово Лаодис

Эта маленькая комната служит местом жительства самой Лаодис. Вся обстановка комнаты — циновка из морских водорослей, на которой она спит и статуя Гиперинора, самого верного последователя Лаодис, её последний возлюбленный и её первая жертва.

Когда боги подвергли её наказанию, Гиперинор не посмел отступиться от своей любви и первым быть превращен в камень ее ужасным взглядом. Это трагедия, оказалась для Лаодис сильнее, чем даже сам гнев богов.

Когда группа достигает комнаты, они находят Лаодис, стоящую на коленях в ногах этой статуи, она плачет и вздрагивает, что-то бессвязно бормоча.

Лаодис нападает на всё, что входит в ее последнее пристанище, но будет пытаться в первую очередь уничтожить того, кто приближается или делает попытку повредить статую Гиперинора.

Она имеет обычные характеристики Морской Горгоны (см.раздел Бестиарий этого выпуска, стр.37).
Как только будет убита, Лаодис превратиться назад в человека, вернув себе свою первоначальную форму.
Хотя довольно трудно говорить точно, ведь действие приключения происходит под водой, но по щекам статуи Гиперинора в этот момент катятся слезы…

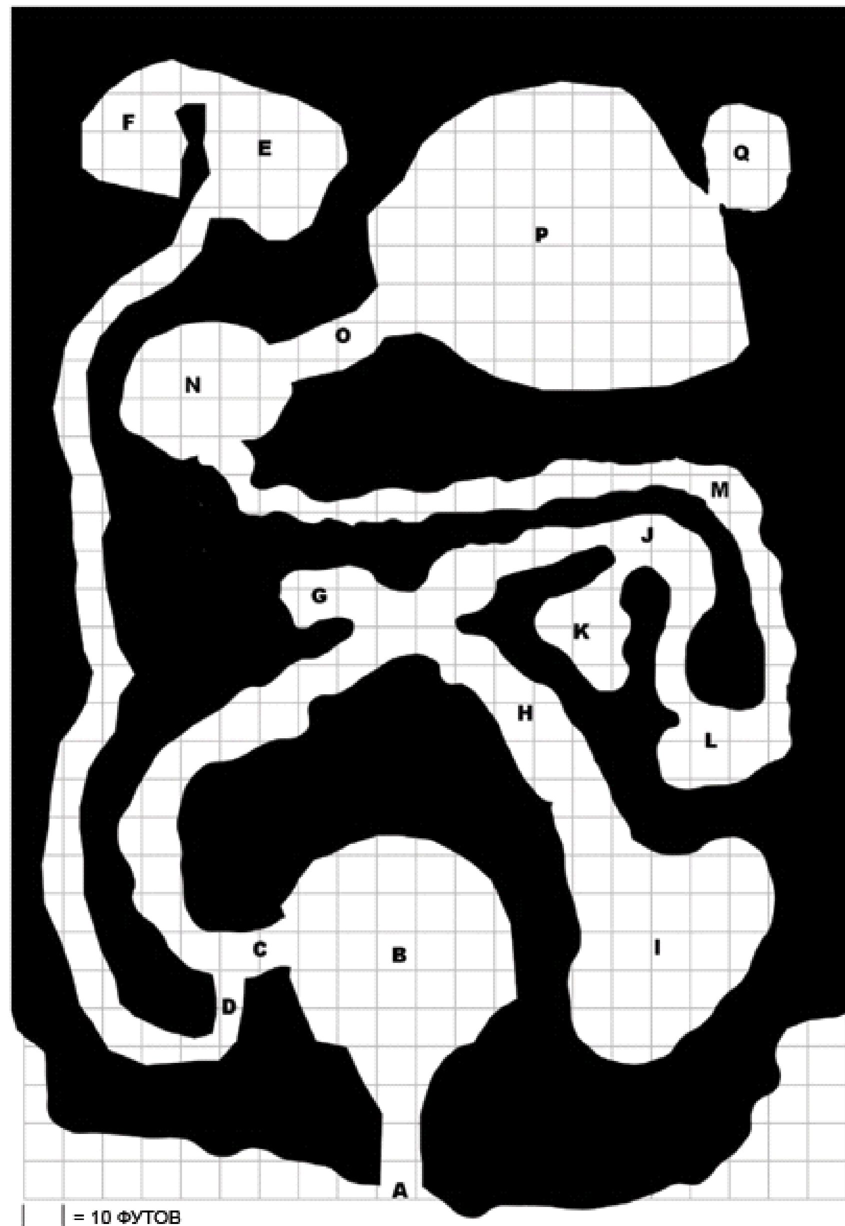
Последствия

Персонажи, сумевшие закончить это приключение, получат свои обычные вознаграждения: так как Лаодис это Морская горгона, её убийство даст 300 очков Славы и 90 Мудрости. Ведущий может совершенно по разному использовать Галлоса, — он может вернуться назад героем, может красиво умереть мученической смертью, а может просто нагадить вашим игрокам под конец игры смывшись с деньгами (какая честность? он же вор!)…

Баррос, изворотливый Моряк, также мог бы стать интересным «мини-приключением», особенно учитывая то, что своего корабля у искателей приключений нет. Он например, может иметь огромный долг перед местными контрабандистами и чтоб расплатиться с ними, просто выведет их на след наших авантюристов…

Напротив, Ава вряд ли будет пытаться отобрать у вас ваши кровные, но она ведь просто девчонка, а согласитесь, мало ли, что может придти в голову своенравной и взбаламошной девчонке? Она может переосмыслить какие-то моменты своей жизни или даже влюбиться в одного из участников группы искателей приключений! В общем Ава может оставить целую кучу вариантов для внимательного ведущего, действуя одновременно как симпатичная неприятность и магнит для неприятностей…

КАРТА ПОДВОДНЫХ ПЕЩЕР



Карта Мэтью Роджерса

11

Особая прелесть этого приключения состоит в том, что оно абсолютно универсально и масштабируемо, в него можно играть и с 2-я и 7-ю игроками, любого уровня — от 1 до 6-го, достаточно просто варьировать число встречаемых существ. Одолеть морскую горгону —

деяние героическое, но вполне под силу и героям 1-го уровня.